

**Neue Funktionen in Cubase Studio 5.1.1**



# **CUBASE STUDIO<sub>5</sub>**

Music Production System



Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Marion Bröer, Sabine Pfeifer, Heike Schilling

Die in diesem Dokument enthaltenen Informationen können ohne Vorankündigung geändert werden und stellen keine Verpflichtung seitens der Steinberg Media Technologies GmbH dar. Die hier beschriebene Software wird unter einer Lizenzvereinbarung zur Verfügung gestellt und darf ausschließlich nach Maßgabe der Bedingungen der Vereinbarung (Sicherheitskopie) kopiert werden. Ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis durch die Steinberg Media Technologies GmbH darf kein Teil dieses Handbuchs für irgendwelche Zwecke oder in irgendeiner Form mit irgendwelchen Mitteln reproduziert oder übertragen werden.

Alle Produkt- und Firmennamen sind <sup>TM</sup> oder ® Marken der entsprechenden Firmen. Windows XP ist eine Marke der Microsoft Corporation. Windows Vista ist eine eingetragene Marke oder eine Marke der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Das Mac-Logo ist eine Marke, die in Lizenz verwendet wird. Macintosh und Power Macintosh sind eingetragene Marken. MP3SURROUND und das MP3SURROUND-Logo sind eingetragene Marken von Thomson SA in den USA und anderen Ländern, die in Lizenz von Thomson Licensing SAS verwendet werden.

Stand: 18. November 2009

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2009.

Alle Rechte vorbehalten.

## **Inhaltsverzeichnis**

<b>5</b>	<b>Einleitung</b>
6	Willkommen!
<b>7</b>	<b>Arbeiten mit den neuen Funktionen</b>
8	Der Projekt-Assistent
9	Speichern von Vorlagen
9	Das Jog/Scrub-Wheel
10	AmpSimulator

**Einleitung**

# Willkommen!

Willkommen bei Cubase Studio 5.1.1! Diese Version ist kompatibel mit Apple Mac OS X Snow Leopard (10.6) und Microsoft Windows 7 und beinhaltet neue Funktionen für alle Cubase Studio-Benutzer.

Dieses Dokument beschreibt die Funktionen, die dem Programm seit dem Erscheinen der Version 5.1.0 hinzugefügt wurden.

## Die Programmversionen

Die Beschreibungen in dieser Dokumentation gelten für die Betriebssysteme Windows und Mac OS X.

Einige Funktionen und Einstellungen gelten nur für ein bestimmtes Betriebssystem. Darauf wird an den entsprechenden Stellen deutlich hingewiesen. Mit anderen Worten:

⇒ Wenn nichts anderes erwähnt wird, gelten alle Beschreibungen und Einstellungen sowohl unter Windows als auch unter Mac OS X.

## Tastaturbefehle

Für viele Standardtastaturbefehle in Cubase Studio werden Sondertasten verwendet, die sich je nach Betriebssystem unterscheiden. Der Standardtastaturbefehl für »Rückgängig« ist z.B. unter Windows [Strg]-[Z] und unter Mac OS X [Befehlstaste]-[Z].

Wenn in diesem Handbuch Tastaturbefehle mit Sondertasten beschrieben werden, stehen die Windows-Sondertasten an erster Stelle:

[Windows-Sondertaste]/[Mac-Sondertaste]-[Taste]

So bedeutet z.B. [Strg]-Taste/[Befehlstaste]-[Z]: »Drücken Sie unter Windows die [Strg]-Taste bzw. unter Mac OS X die [Befehlstaste] und dann die Taste [Z]«.

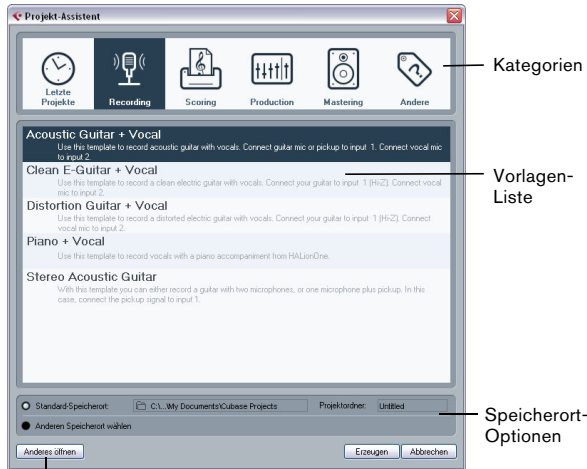
Entsprechend bedeutet [Alt]-Taste/[Wahltaste]-[X]: »Drücken Sie unter Windows die [Alt]-Taste bzw. unter Mac OS X die [Wahltaste] und dann die Taste [X]«.

⇒ Sie werden in diesem Handbuch möglicherweise dazu aufgefordert, mit der rechten Maustaste zu klicken, um beispielsweise ein Kontextmenü zu öffnen. Wenn Sie auf dem Macintosh mit einer Eintastenmaus arbeiten, müssen Sie dafür beim Klicken die [Ctrl]-Taste gedrückt halten.

**Arbeiten mit den neuen Funktionen**

# Der Projekt-Assistent

Der Projekt-Assistent wird geöffnet, wenn Sie im Datei-Menü den Befehl »Neues Projekt...« auswählen. Mit diesem Dialog können Sie auf die zuletzt geöffneten Projekte zugreifen und neue Projekte erstellen. Diese können leer sein oder auf einer Vorlage basieren.



Der Schalter »Anderes öffnen«

Der Projekt-Assistent wird auch in den folgenden Fällen geöffnet:

- Wenn Sie beim Öffnen von Cubase Studio im Programmeinstellungen-Dialog auf der Allgemeines-Seite im Einblendmenü »Bei Programmstart« die Option »Projekt-Assistent öffnen« ausgewählt haben.
- Wenn Sie beim Starten von Cubase Studio die [Strg]-Taste/[Befehlstaste] gedrückt halten.

## Öffnen der zuletzt verwendeten Projekte

Die Kategorie »Letzte Projekte« im Kategorien-Bereich des Projekt-Assistenten enthält eine Liste der zuletzt geöffneten Projekte. Wenn Sie einen Eintrag aus dieser Kategorie auswählen, wird der Erzeugen-Schalter zum Öffnen-Schalter, so dass Sie das entsprechende Projekt öffnen können. Diese Liste ähnelt der Liste der zuletzt geöffneten Projekte im Projekt-Untermenü des Datei-Menüs.

## Auswählen einer Vorlage

Die in den Kategorien des Projekt-Assistenten verfügbaren Vorlagen sind in die Kategorien »Recording«, »Production«, »Scoring« und »Mastering« eingeordnet. Darüber hinaus steht Ihnen die Kategorie »Andere« zur Verfügung, die eine Standard-Projektvorlage enthält. Außerdem finden Sie hier alle Vorlagen, die keiner der anderen Kategorien zugeordnet sind.

Wenn Sie auf eine der Kategorien klicken, werden in der Liste unter den Kategorien die verfügbaren Vorlagen für diese Kategorie angezeigt, die mit Cubase Studio installiert wurden. Neu erzeugte Vorlagen werden oben zur entsprechenden Liste hinzugefügt.

- Wenn Sie ein leeres Projekt erstellen möchten, ohne eine Vorlage zu verwenden, wählen Sie in der Andere-Kategorie die Vorlage »Empty« aus und klicken auf den Erzeugen-Schalter.

Wenn Sie in der angezeigten Kategorie keine Vorlage auswählen, wird ebenfalls ein leeres Projekt erzeugt.

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Liste und wählen Sie die entsprechende Option aus dem Kontextmenü, um eine Vorlage umzubenennen oder zu entfernen.

## Auswählen eines Projekt-Speicherorts

Mit den Optionen im unteren Teil des Dialogs können Sie festlegen, wo das Projekt gespeichert werden soll.

- Schalten Sie die Option »Standard-Speicherort« ein, um das Projekt am Standard-Speicherort (der im Pfad-Feld angezeigt wird) zu erstellen und klicken Sie auf »Erzeugen«.

Im Feld »Projektordner« können Sie einen Namen für den Projektordner festlegen. Wenn Sie hier keinen Projektordner festlegen, wird das Projekt im Ordner »Unbenannt« erstellt.

⇒ Wenn Sie den Standard-Speicherort ändern möchten, klicken Sie in das Pfad-Feld. Ein Dialog wird geöffnet, in dem Sie einen neuen Standard-Speicherort festlegen können.

- Wählen Sie die Option »Anderen Speicherort wählen« und klicken Sie auf »Weiter«, um das Projekt an einem anderen Speicherort zu erzeugen. Geben Sie im angezeigten Dialog einen Speicherort und einen Projektordner an.

## Anderes öffnen

Mit dem Schalter »Anderes öffnen« können Sie eine beliebige Projektdatei auf Ihrem System öffnen. Dies entspricht dem Öffnen-Befehl aus dem Datei-Menü.

## Speichern von Vorlagen

Der Dialog »Als Vorlage speichern« hat jetzt einen Bereich namens »Tag-Editor«, in dem Sie die Vorlage einer der vier Kategorien im Projekt-Assistenten zuweisen und/oder eine Beschreibung für die Vorlage eingeben können. Diese Beschreibung wird auch im Projekt-Assistenten angezeigt.

- Wählen Sie im Einblendmenü »Template Category« eine Vorlagen-Kategorie aus und/oder geben Sie im Feld »Content Summary« eine Beschreibung ein.

⇒ Wenn Sie keine Kategorie auswählen, wird die neue Vorlage im Projekt-Assistenten in der Kategorie »Andere« angezeigt.

## Das Jog/Scrub-Wheel

Das Jog/Scrub-Wheel ist jetzt auch in Cubase Studio verfügbar.

### Der Regler für die Shuttle-Geschwindigkeit



Mit dem Regler für die Shuttle-Geschwindigkeit (der äußere Ring im Jog/Scrub-Bereich des Transportfelds) können Sie das Projekt mit beliebiger Geschwindigkeit vorwärts oder rückwärts abspielen. Damit können Sie eine bestimmte Position im Projekt schnell auffinden.

- Bewegen Sie den Shuttle-Regler nach rechts, um die Wiedergabe zu starten.

Je weiter Sie den Regler nach rechts ziehen, desto höher ist die Wiedergabegeschwindigkeit.

- Wenn Sie den Regler nach links bewegen, wird das Projekt rückwärts wiedergegeben.

Die Wiedergabegeschwindigkeit richtet sich wieder danach, wie weit Sie den Regler nach links bewegen.

## Scrubben – das Jog-Wheel



Der innere Ring im Jog/Scrub-Bereich des Transportfelds wird als Jog-Wheel verwendet. Klicken und ziehen Sie das Jog-Wheel nach links oder rechts, um den Positionszeiger vorwärts oder rückwärts zu bewegen, wie beim Scrubbing mit einem Tape-Deck. Damit können Sie eine bestimmte Position im Projekt schnell auffinden. Im Tastaturbefehle-Dialog in der Transport-Kategorie können Sie auch Tastaturbefehle für die Funktionen »Jog links/rechts« festlegen. Weitere Informationen zum Tastaturbefehle-Dialog finden Sie im Kapitel »Tastaturbefehle« im Benutzerhandbuch.

- Das Jog-Wheel ist ein »Endlosregler«, d.h. Sie können es immer weiter drehen, bis Sie die gewünschte Position erreicht haben.

Je schneller Sie den Regler bewegen, desto höher ist die Wiedergabegeschwindigkeit.

- Wenn Sie bei laufender Wiedergabe auf das Jog-Wheel klicken, wird die Wiedergabe automatisch gestoppt.

### Die Kicker-Schalter

Mit den Schaltern »+«- und »-« in der Mitte des Jog/ Shuttle-Bereichs können Sie den Positionszeiger um 1 Frame nach links bzw. rechts verschieben.

# AmpSimulator

Das Bedienfeld des AmpSimulator-Effekts wurde neu gestaltet. Es sind jedoch dieselben Parameter verfügbar wie in der vorherigen Version.



Der AmpSimulator ist ein Verzerrereffekt, der den Klang verschiedener Kombinationen von Gitarrenverstärkern und Lautsprecherboxen emuliert. Er bietet eine breitgefächerte Auswahl an Verstärkern und Lautsprechern.

Die folgenden Parameter sind verfügbar:

Parameter	Beschreibung
Drive	Hier wird der Grad der Verzerrung des Verstärkers eingestellt.
Bass	Klangregelung für niedrige Frequenzen.
Middle	Klangregelung für mittlere Frequenzen.
Treble	Klangregelung für hohe Frequenzen.
Presence	Mit diesem Parameter werden die höheren Frequenzen verstärkt oder gedämpft.
Volume	Mit diesem Parameter stellen Sie die Gesamtlautstärke ein.
Amplifier-Einblendmenü	Klicken Sie oben im AmpSimulator auf den Namen des aktuellen Verstärkermodells, um ein Einblendmenü mit allen verfügbaren Verstärkern anzuzeigen. Wählen Sie einen Verstärker. Wenn Sie kein Verstärkermodell auswählen möchten, wählen Sie »No Amp«.
Cabinet-Einblendmenü	Klicken Sie oben im AmpSimulator auf den Namen des aktuellen Lautsprechermodells, um ein Einblendmenü mit allen verfügbaren Lautsprechern anzuzeigen. Wählen Sie einen Lautsprecher. Wenn Sie kein Lautsprechermodell auswählen möchten, wählen Sie »No Speaker«.
Damping Hi/Lo	Dies ist die Klangregelung für die Lautsprechereinstellung. Klicken Sie auf die Werte, um diese zu bearbeiten, und bestätigen Sie sie mit der [Eingabetaste].